

DİJİTAL İÇERİK PLATFORMLARINDA YENİDEN ÇEVİRİLEN DİZİLERDE DEĞİŞEN ÇOCUK TEMSİLLERİ: *SİHİRLİ ANNEM* ÖRNEĞİ

Seher Damla KÖROĞLU¹

Özet

Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan dijital içerik platformları, içeriklerini oluştururken, orijinal metinler üretmelerinin yanında, mevcut televizyon programlarının içeriklerinden de kaynak metin olarak yararlanmaktadırlar. Bu platformlar, geleneksel kanallarda daha önce yayınlanan ve hatta internet ortamına aktarılarak varlığını sürdüren mevcut programları değiştirip, dönüştürerek kendine uygun şekilde içeriklerini geliştirmektedirler. Hikâye anlatımı üzerine kurulu televizyon dizilerinin de, yayın hayatını tamamlamaları sonrasında, dijital içerik platformlarında ya yayın hayatına devam ettikleri ya da yeniden çevrimlerinin yapıldığı görülmektedir. Bu süreçte dizi içeriklerinin ve karakterlerinin de gerçeklikten yola çıkılarak yaratılan temsillerinde değişikliğe gidildiği gözlenmektedir. Geleneksel televizyon kanallarında yayımlanmasından sonra dijital platformlarda yeniden çevrimi yapılan dizilerden birisi de *Sihirli Annem*'dir. Bu kapsamda yapılan çalışmada 2003-2012 yılları arasında, Kanal D ve Star TV televizyonlarında yayınlanan *Sihirli Annem* dizisi ile yine aynı isimle 2021'de EXXEN platformunda yayınlanan yeniden çevrimi araştırma konusu olarak belirlenmiştir. Çalışmada, özünde bir aile hikâyesi olan dizinin çocuk karakterleri merkeze alınmış ve geleneksel televizyon kanallarında yayınlanan *Sihirli Annem*'in çocuk karakterleri ile dijital platformdaki versiyonuna karşılık gelen çocuk karakterleri incelenmiştir. Çalışmanın temel amacı, yeniden çevrimi yapılan dizide çocuğun ve çocukluğun nasıl temsil edildiği ve orijinal metine göre nasıl değiştirildiğinin sorgulanmasıdır. Betimsel içerik analizi tekniği kullanılarak yapılan çalışmada, iki dizi arasındaki değişen çocuk temsilleri ortaya konulmuş, özelde ise çocuk ve teknoloji ilişkisi sorgulanmıştır. Dizinin çok bölümlü olması nedeniyle, örnekleme ilk beş bölüm ile sınırlandırılmıştır. Çalışma sonucunda çocukların; yetenekleri, hobileri, günlük aktiviteleri, giyimleri ve fiziksel görüntülerindeki farklılıklar ortaya konmuştur. Oyun aktivitesi olarak da ilk dizide somut oyuncaklar kullanılırken, yeniden çevriminde bunların dijital oyunlara dönüştüğü görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Dijital içerik platformları, yeniden çevrim, temsil, çocuk, *Sihirli Annem*.

¹Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Ve Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi, sdk62.423@gmail.com

CHANGING CHILD REPRESENTATIONS OF REMAKE SERIES ON DIGITAL PLATFORMS: THE EXAMPLE OF *ŞİHİRLİ ANNEM*

Seher Damla KÖROĞLU

Abstract

Digital content platforms that emerged with digitalization, while creating their content, benefit from the contents of existing television programs as source text, as well as producing original texts. It is seen that television series remaked on digital content platforms. In this process, it is observed that the representations of the contents and characters of the series, which are created based on reality, are changed. In the study carried out in this context, the series *Sihirli Annem*, which was broadcast on 2003-2012, and its remake, which was broadcast on the EXXEN platform in 2021 with the same name were determined as the subject. In the study, children's characters of *Sihirli Annem* and the children's characters corresponding to its version on the digital platform were examined. The main purpose of the study is to question how the child and childhood are represented in the remake series and how they are changed according to the original text. In the study, which was carried out using the descriptive content analysis technique, the changing representations of children between the two TV series were revealed, and the relationship between the child and technology was questioned in particular. Since the series is multi-episode, its sample is limited to the first five episodes. As a result of the study, children; differences in their abilities, hobbies, daily activities, clothing and physical appearance were revealed. While toys were used in the first series as a game activity, it was seen that they turned into digital games in the remake.

Keywords: digital content platforms, remake, representation, child, *Sihirli Annem*